

# CAPHARNAÛM

L'HÉRITAGE DES DRAGONS

## *Crédits*

UNE CRÉATION DU STUDIO DEADCROWS  
EN COLLABORATION AVEC LES XII SINGES.

**CRÉATION DE L'UNIVERS** : Raphaël Bardas et François Cedelle

**AUTEURS** : Raphaël Bardas, François Cedelle, Pierre Coppet, Boris Courdesses, Nadège Debray, Matthias Haddad, Frédéric Hubleur, Romain d'Huissier, Julien Laroche, Didier Kurth, François Labrousse, Emmanuelle Lemasson, Yann Machurey, Willem Peerbolte, Silvère Popoff, Samuel Zonato.

**NOUVELLES** : Raphaël Granier de Cassagnac

**ILLUSTRATEURS** : Khalil Ben Namane, Emmanuel Bouley, Melodie Cisinski, Karell Clara, Boris Courdesses, Guillaume Delacour, Hélène Galtier, Maxime Gasperin, Benoit Guillaumot, Angélique Grevet, Esmeralda Hermans, Sébastien Lhotel, Lohran, Olivier Sanfilippo, Marc Simonetti, Frédéric Sintes, Ysha, Christophe Zerr.

**CAHIER COULEUR** : Boris Courdesses et Olivier Sanfilippo

**COUVERTURE** : Boris Courdesses

**CALLIGRAPHIE** : Gildas Malassiné-Tannou

**MISE EN PAGES** : Maxime Plasse (fonds de page d'après ceux créés par François Labrousse)

**COORDINATION ÉDITORIALE** : François Cedelle et Boris Courdesses

**RELECTURES** : François Cedelle, Boris Courdesses, Laurent Sere

**PRODUCTION** : Stefan Barat et Sébastien Célerin

Site officiel : <http://www.deadcrows.net> — <http://www.les12singes.com>

Site communautaire : <http://cercle.capharnaum.free.fr>

*Joueur, passe ton chemin*

*Attention, ce livre est celui du meneur de jeu, Al-Rawi.*

*Il contient des informations susceptibles de gâcher le plaisir de jeu des Héritiers.*

سبحة الصلاة - Capharnaüm - قلوب الصالحين

# FÊTE SES 10 ANS !

2007 ... 2017 !

Pour cette occasion unique, nous souhaitons publier une réédition prestigieuse du livre de base, spéciale 10eme anniversaire. Celle-ci est l'occasion de rendre à nouveau disponible ce mythique jeu de rôle arabisant fantastique vous permettant d'incarner des Héritiers choisis par les dragons, gardiens du Royaume des cieus.

*Cimeterre en main, partez affronter votre destin pour écrire la légende et méritez votre place aux côtés des dieux !*

Capharnaüm, l'Héritage des dragons occupe une place particulière dans nos cœurs et dans le paysage ludique francophone.

Cet univers si riche et si évocateur ne cesse de trotter dans nos esprits et sur nos tables de jeu. Sa rédaction a été une odyssée merveilleuse réunissant un équipage nombreux de talentueux artistes dont un bon nombre sont devenus de véritables amis au fil des années. Sa réédition a donc été l'occasion d'ouvrir la boîte à souvenir et de se replonger dans ce qui est, et reste à ce jour encore, la référence des jeux de rôles arabisants.

Nous avons remis l'ouvrage sur le métier avec une ambition unique en tête : faire de cette édition spéciale le produit de nos rêves !

- ✧ Réédition en bichromie avec deux cahiers couleur de 16 et 10 pages et couvertures rigides.
- ✧ 352 pages supplémentaires (ce qui augmente le livre de base originel de 288 pages à un total de 640 pages).
- ✧ Un découpage en deux livres distincts avec un signet. *Le Livre des Héritiers*, entièrement lisible par les joueurs et *le Livre d'Al-Rawi* contenant les secrets de l'univers.
- ✧ Une nouvelle couverture et des illustrations supplémentaires.

✧ Une nouvelle maquette plus claire avec plus de place pour les textes et les illustrations.

✧ Relectures et corrections de l'intégralité des textes. Le découpage en 2 livres nous a demandé un travail de réaménagement des textes (déplacement des secrets et intégration de certains éléments de contexte parus au cours de la gamme).

✧ Intégration de tous les erratas.

✧ Ajout des principales règles supplémentaires apparues dans les suppléments.

✧ Simplification de certaines règles suite à dix années de playtests.

✧ Des annexes revues et corrigées et ajout de nouvelles : un récapitulatif des tablettes de Chiromancie et de toutes les Paroles parues dans la gamme.

En outre, la campagne de précommande participative a aussi permis d'accompagner cet anniversaire de nombreux cadeaux : versions modelées en résine d'Ourim et Tourim, un roman, des marque-pages, des cartes en tissu, une version imprimée des suppléments qui n'étaient jusqu'alors disponibles qu'en PDF, des aides de jeu inédites, un bloc de feuilles de personnage, etc.

Le voyage fut magnifique, parsemé de merveilles et d'embuches, de formidables rencontres, de passion et de talents. Merci à tous ceux qui ont permis de faire vivre la gamme. Merci aux auteurs, aux illustrateurs, aux relecteurs et aux maquettistes d'avoir donné sans compter. Enfin, un gros merci aux Rawi et aux Héritiers qui font vivre cet univers à leur table de jeu, dans les conventions ou sur les forums.

Nous avons apporté un soin spécial à cette édition spéciale 10<sup>ème</sup> anniversaire. Nous sommes fiers du travail accompli et du résultat. Nous espérons combler toutes vos attentes.

Bonne lecture et bon jeu !

# SOMMAIRE

## THALIE : LE VERBE ET LA GESTE

RÉSOLUTION DES ACTIONS .....	5
LE COMBAT .....	13
GESTION DES VERTUS HÉROÏQUES.....	38
RÈGLES AVANCÉES .....	40
L'AVENTURE CONTINUE !.....	46

## THALIE : DES PAROLES ET DES HOMMES

MAIS ALORS, QU'EST-CE QU'UNE PAROLE ?.....	48
PAROLES DE SANG.....	53
PAROLES COMMUNES .....	74
CHANGER DE PAROLE.....	84

## URANIE : LA SCIENCE DES HOMMES

DES APPROCHES DIFFÉRENTES .....	88
LES SCIENCES EN DÉTAIL.....	90

## TERPSICHORE : MAGIE ET SORCELLERIE

PRÉSENTATION DE LA SORCELLERIE ....	96
OEUVRES, ALLIANCES ET VOLITIA.....	117
LES AGALANTHÉENS ET LA CHIROMANCIE .....	134
LES ARTEFACTS.....	144

## ERATO : LE MONDE MYSTÉRIEUX

LES DJINNS, ESPRITS DU DÉSERT.....	152
LES MIRAGES .....	157
LES RUINES AGALANTHÉENNES.....	161

1001 DIEUX .....	166
BESTIAIRE, MONSTRES ET ADVERSITÉS .....	190

## MELPOMÈNE : DRAMATISATION DE L'UNIVERS

DES CONSEILS .....	245
SECRETS URBAINS.....	250
LES SECRETS DES PEUPLES .....	254
SCÉNARIO : UN AMOUR PLUS DUR QUE LA PIERRE.....	279

## ANNEXES

ANNEXE 1 : LE BAZAR DU CAPHARNAÛM.....	306
ANNEXE 2 : INDEX DES TABLES ET ENCARTS.....	312
ANNEXE 3 : FEUILLE DE SORCIERS .....	314
REMERCIEMENTS .....	318



## Sous l'écume du temps

Thufir attendait patiemment sous le dais qui le protégeait du soleil implacable. Il regardait Luther s'agiter sur le pont de la felouque qu'ils avaient affrétée au village côtier de Khal-Ahmar Ban'Thour. Là-bas, tout le monde se souvenait du grand-père nordique, de sa bande de soiffards et de leur étrange navire à la voilure réduite, mais aux rames longues et nombreuses. Un « drakkar » avait expliqué le petit-fils, les vents sont souvent faibles ou imprévisibles dans nos « fjords » et il faut alors ramer.

Autant les langues s'étaient déliées à l'évocation du passage des Dorkades (qui avaient vraisemblablement laissé pas mal d'or derrière eux) autant les visages s'étaient rembrunis quand Thufir avait essayé de savoir ce qu'ils étaient devenus. Après quelques jours passés à arpenter les ruelles pentues et glissantes, bordées de maisons blanches aux volets colorés, un vieux pêcheur avait fini par lui parler :

« Tu vois gamin. J'ai quatre-vingts ans... Eh bien, crois-moi, j'n'ai jamais vu un orage plus violent que c'te nuit-là. Bizarre en pleine saison sèche, tu n'trouves pas ? J'étais là, assis à ma f'nêtre, et j'les ai vus comme j'te vois. Des dragons qui tournaient dans l'ciel, au large, par là-bas. Et le lend'main, on retrouvait des débris du bateau de l'étranger. M'est avis qu'il a joué avec des dieux qui n'étaient pas les siens, l'mécréant, et qu'il a payé pour ça !

- Il mouillait où le navire des Dorkades exactement ?

- Ben par là-bas, j'te dis ! Dans la crique du janissaire.

- Elle est profonde cette crique ? Tu penses que mon navire pourra y mouiller ? C'est lui là-bas avec la voile rouge.

- Pour sûr, mais n'y vas pas malheureux, elle est maudite maintenant, les esprits des barbares y rodent encore ! »

Le vieillard s'était suspendu au turban de Thufir et il n'y avait pas été facile de lui faire lâcher prise. Bon, aussi sûrement qu'il n'y avait pas de navire à voile rouge, le vieux pêcheur aux yeux rongés par le sel avait dû rajouter les dragons à une tempête particulièrement violente, mais assez peu manesque. Quand le Jazîrati avait annoncé la nouvelle au Dorkade, il avait été surpris de voir une larme couler sur sa joue.

« Si mon aïeul est mort noyé, alors il n'a pas rejoint le paradis des guerriers...

- Æther n'a-t-il pas un unique paradis ?

- Tu sais, j'habite aux confins du monde ci n'as, Æther vient à peine d'y arriver... »

Thufir avait alors trouvé bon de rajouter aussi l'histoire des dragons pour laisser une chance d'être mort au combat au grand-père de celui qui – il devait bien l'admettre – était en passe de devenir son ami.

Le chevalier était maintenant en train de convaincre les pêcheurs de perles qu'il avait recrutés au village de plonger dans les eaux hantées de la crique du janissaire. Thufir s'y était essayé toute la matinée, mais avait fini par renoncer pour prendre un repos bien mérité, à l'heure la plus chaude du jour. Quelle ne fut pas sa surprise lorsqu'il vit un des jeunes athlètes se jeter enfin à l'eau ! Thufir quitta l'ombre de son dais et rejoignit son septentrional compagnon.

« Comment l'as-tu convaincu ? demanda-t-il en regardant les bulles disparaître de la surface.

- Il m'a suffi de plonger moi-même avec mon précieux talisman et d'accepter de le lui prêter...

- Tu as un talisman toi ?

- Non, tout juste le torque de ma famille, mais ça fera l'affaire pour ton peuple de superstitieux.

- Hum, je vois que tes connaissances de notre langue et de nos coutumes progressent à grands pas. »

Quelques secondes plus tard, le pêcheur refaisait surface :

« Le navire est presque en dessous de nous, à vingt brasses, plein de squelettes coincés dans leurs armures ! »

Les énormes poignes de Luther se crispèrent sur le bastingage, et il ordonna d'une voix froide qu'on remonte tout ce qui pouvait l'être.

Quelques heures plus tard, la cabine de la felouque était jonchée des objets les plus divers : lanternes, gaffes et grappins, marmites, cornes et hanaps, heaumes, haches et boucliers, tous rongés par les algues... Luther tournait entre ses doigts une boîte à parchemins scellée qu'il venait de découvrir dans un coffret.

« Je me souviens de cet objet, mon grand-père y gardait copie de ses fameuses runes... »

Il en fit sauter le sceau et l'agita au-dessus de la table. Plusieurs parchemins vinrent s'y étaler. Thufir en déroula soigneusement un qui paraissait fort ancien. Un papyrus parcouru d'une écriture que – les deux compagnons se regardèrent pour confirmer leur impression – ni l'un ni l'autre ne connaissaient.

# Chapter Thematic

## LE VERBE ET LA GESTE

*Je suis une traînée de poudre.*

*Je me répands parmi vos rangs comme une rumeur annonçant la peste.*

*À peine avez-vous décidé de m'ignorer que, déjà, j'ai mordu vos chairs et meurtri les ventres de vos femmes.*

*Je suis le sable dans les yeux et les oreilles des pèlerins escartes qui cherchent leurs lieux saints.*

*Je suis le désespoir au cœur des héros d'Agalante lorsqu'ils ne trouvent que les ruines de leur grandeur passée.*

*Je suis Faouzi Ibn Tufiq Abd-Al-Tarek, le fléau de Houabal, la mort à froid en ma présence et la peur me craint, car je lui souris...*

- Poème consigné par Oda Bat Pharat, 12<sup>e</sup> seconde-04-5994 à Sagrada lors d'un concours de poésie à la cour.

Les survivants se demandent encore aujourd'hui si Faouzi Ibn Tufiq Abd-Al-Tarek, poète attiré de la cour sagradène était un traître envers son sang cherchant à prévenir sa reine Hélicandre, ou un traître à sa reine, lui annonçant sa mort prochaine.

**CAPHARNAÛM : L'Héritage des dragons** est un jeu héroïque et lumineux. Un jeu d'aventures qui se veut le plus théâtral et le plus amusant possible. Nous vous proposons un système simple et reposant essentiellement sur l'oralité, l'intuition, l'éloquence, et l'inventivité des joueurs.

## RÉSOLUTION DES ACTIONS

La plupart du temps, les actions entreprises par les personnages réussissent automatiquement (parler, manger, marcher, etc.); mais lorsque l'issue d'une action est incertaine, Al-Rawi et les joueurs s'en remettent au hasard. Les joueurs et Al-Rawi utilisent alors des dés à 6 faces (D6).

Une action se résout le plus souvent en lançant entre deux et quinze dés. **Selon le type d'action, le joueur garde un certain nombre de ces dés et en additionne les résultats. Ce nombre de dés est TOUJOURS déterminé par le niveau de la Caractéristique utilisée**, qu'il s'agisse d'un jet de Caractéristique, de Compétence, d'un jet sans Compétence ou d'un jet de Confrontation (cf. ci-après). La somme totale est appelée Total d'Accomplissement (TA).

Lorsqu'une situation de jeu imposera un jet précis, dont les composantes seront imposées elles aussi, on le notera ainsi : *Composante 1 + Composante 2 / nombre des dés gardés SD Seuil de Difficulté de l'action*. Un jet d'Épreuve dont le Seuil de Difficulté est de 9 pourrait ainsi être noté Puissance + Épreuve/9.

Le nombre de dés à garder n'est rappelé dans les exemples que quand il subit une modification et n'est plus égal à la Caractéristique engagée (le plus souvent grâce à la règle des Vantardises)



## QUALITÉS

Dans certains cas (comme le combat), il est intéressant de connaître et de quantifier la Qualité d'une réussite et d'un échec. Pour cela, on additionne la valeur des dés restants, c'est-à-dire qui n'ont pas été gardés pour calculer le Total d'Accomplissement. Ce total est subdivisé en paliers que l'on nomme Qualités de Réussite (QR) ou Qualités d'Échec (QÉ). Une Qualité correspond à 3 points. La table ci-contre donne les correspondances entre le total des dés non gardés et la QR/QÉ.

**Exemple :** Amin Ibn Malik tente de traverser une rue sur son dromadaire au galop, car il est à la poursuite d'un traître. Secrètement, Al-Rawi fixe le SD à 6 (la rue n'est pas encombrée). Le niveau de Coordination d'Amin est de 4 et son niveau d'Équitation de 3, il lance donc sept dés et obtient : 1, 2, 3, 3, 4, 5, 5. Ne gardant que les quatre meilleurs, son Total d'Accomplissement est de 17 (5 + 5 + 4 + 3) ! L'action est donc réussie, car 17 est supérieur au SD fixé (6). Le total des dés non gardés est de six (1 + 2 + 3), soit une QR de 2. C'est une Belle réussite.

### Règle optionnelle : Calculs simplifiés des Qualités

Voici une méthode alternative, plus simple et plus fluide pour calculer les qualités. Les dés non gardés dans le calcul du Total d'Accomplissement (TA) servent toujours à calculer la Qualité de Réussite (QR) ou la Qualité d'Échec (QÉ).

La face du dé indique le bonus de qualité :

☐ : +0   ☐ : +1   ☐ : +1   ☐ : +1   ☐ : +1   ☐ : +2

Exemple : Amin obtient les résultats suivants sur ses dés pour le calcul de la Qualité de Réussite : 1, 1, 2, 3. Sa QR finale est donc de 2.

**Note :** si une Parole ou un autre point de règle précise d'ajouter une quelconque valeur au calcul de la QR, on utilisera la même échelle.